Квест – технологиясы арқылы мектеп жасына дейінгі балалардың тұлғалық қасиеттерін дамыту

Қазіргі таңда мектепке дейінгі білім мен тәрбие берудегі актуалды мәселелердің бірі – мектеп жасына дейінгі балалардың тұлғалық қасиеттерін дамыту.

Мектеп жасына дейінгі балалардың тұлғалық қасиеттеріне:

1)Кез келген іс-әрекетке инициативтілік пен дербестік таныту;

2)Өзіне деген сенімділік, сыртқы әлемге ашықтық, өзіне және басқаларға деген оң көзқарас;

3)Құрдастарымен және ересектермен белсенді қарым-қатынас жасай білуі, бірлескен іс-шараларға қатысу;

4)Келіссөздер жүргізу, өз құрдастарының мүдделері мен сезімдерін ескеру, сәтсіздіктерге жанашырлықпен қарау және басқалардың жетістіктеріне қуана білу;

5)Әртүрлі ережелер мен әлеуметтік нормаларға бағыну қабілеті;

6)Әр түрлі қызмет салаларында ерікті күш-жігерді жұмсау қабілеті жатады.

Дәл осы жоғарыда аталған қасиеттер балабақша немесе мектепке сәтті бейімделуге және қоғамда әлеуметтенуге негіз болады

Жеке дара дамыған бала белсенді, ізденімпаз, инициативті, дербес және жаңа білім алуға ұмтылады. Ол ерікті және жігер мінез-құлықты дамытады, қоршаған әлемді белсендірек игереді, ересектермен және құрдастарымен байланысты еркін орнатады.

Тәрбиешінің міндеті – мектеп жасына дейінгі балалардың жеке қасиеттерін дамытуға жағдай жасау.

Тұлғалық дамудың тиімді құралы квест – технологиясы болып табылады. Бұл технология балаға кешенді түрде әсер етіп, шығармашылық қабілеттері мен қарым-қатынас дағдыларын дамытуға, алған білімдерін синтездеуге мүмкіндік береді, теория мен практиканың байланысын қамтамасыз етеді.

Квест (ағылшынша Quest – «іздеу, іздеу пәні, шытырман оқиғаны іздеу») - мақсатқа жету жолында бірқатар проблемалар мен қиындықтарды жеңу арқылы өтетін сюжет түрі (әдеби, компьютер, ойын) .

Квест технологиясын қолдану тәрбиеші мен балалардың өзара әрекеттесу формаларын байытуға мүмкіндік береді.

Әдістемелік тұрғыдан дұрыс құрастырылған ізденістің нақты белгіленген оқу міндеті, ережелері, ойын жоспары болады және балалардың білім мен дағды деңгейін арттыру мақсатында жүзеге асырылады. Оқу міндеті әрқашан проблемалық-ізденіс сипатқа ие, ал ізденістің өзінде балалар іс-әрекетінің барлық түрлері бір уақытта біріктірілуі мүмкін: ойын, танымдық-зерттеу, моторлы, өнімді және т.б.

Квесттер мектеп жасына дейінгі балалардың дамуының барлық салаларында: коммуникативтік, шығармашылық, әлеуметтік және физикалық салаларында қолдануға болады.

Квесттер арқылы балалардың мынандай тұлғалық қасиеттері дамиды:

1. Мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық белсенділігін, білімге​​құштарлығын дамыту .
2. Шығармашылық қабілеттерін дамыту.
3. Балаларды инициативтілігі мен креативтілік қасиеттерін дамыту
4. Құрдастарымен қарым-қатынас жасау дағдыларын, топта жұмыс істей білу дағдыларын қалыптастыру.

Өздеріңіз білетіндей, квесттердің мазмұны бір тақырыппен немесе сюжетте біріктірілген: шытырман оқиға, көмек, іздеу, табиғат әлемі, саяхат және т.б.

Квестде түрлі ойындар басым: дидактикалық ойындар, тапсырма ойындары, ойын жағдаяттары, викториналық ойындар, жарыс ойындары. Жаңа материал сонымен қатар дидактикалық ойындар, ойын жағдаяттары, ойын драматургиясының көмегімен енгізіледі.

Түрлі ойындарды пайдалану мектеп жасына дейінгі балалардың ізденіс барысында қызығушылығы мен ынтасын сақтауға мүмкіндік береді. Ойындардың арқасында балалар бар білімдерін тиімді қолданады, оларда сенімділік пен интуитивтілік дамиды.

Квест – технологиясының негізі тұлғаға бағытталған және әрекетке негізделген тәсілдер болуы керек. Олар мектеп жасына дейінгі балалардың эмансипациясын, шығармашылық дербестігін және белсенділігін ынталандырады. Осылайша, балаларға қолайлы және эмоционалдық жағдайына ықпал етеді, ізгі ниет атмосферасын және жайлы атмосфераны орнатады.

Сонымен қатар, квест процесі кезінде балалар ақпаратты енжар ​​қабылдамайды, ал, оқу процесіне белсенді қатысады.

Қорытындылай келе, квест технологиясын қолдану тәрбиеші мен балалардың өзара әрекеттесуінің инновациялық түрі болып табылады және тәрбиеленушілердің жеке қасиеттерін дамыту үшін білім беру кеңістігінің ауқымын айтарлықтай кеңейте алады.